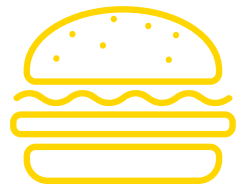
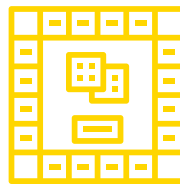
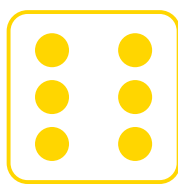
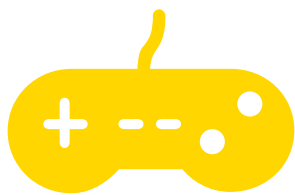


scientific GAME 48H DE CRÉATION DE JEUX JAM



#étudiant #gratuit

25 | 26 | 27 NOVEMBRE 2022 création
28 JANVIER 2023 restitution

IUT Nord Franche-Comté
BELFORT

UNIVERSITÉ de
FRANCHE-COMTÉ

RÉGION
BOURGOGNE
FRANCHE
COMTÉ

L'UNIVERSITÉ DE FRANCHE-COMTÉ

EXPÉRIMENTE UN NOUVEAU FORMAT DE VULGARISATION SCIENTIFIQUE

Une trentaine d'étudiants et des chercheurs de l'université de Franche-Comté ont innové et créé des jeux autour de la recherche, du 25 au 27 novembre 2022 à l'IUT Nord Franche-Comté.

L'université de Franche-Comté a invité les étudiants de tous niveaux et de toutes formations, à expérimenter avec des chercheurs un nouveau format de vulgarisation scientifique en organisant cette Scientific Game Jam.

Lors de cet événement co-financé par la Région Bourgogne-Franche-Comté, les équipes formées d'étudiants et d'au moins un chercheur ont créé en 48 h un jeu numérique ou physique vulgarisant le sujet de recherche, avec un sujet différent pour chaque équipe.

Pas de prérequis pour les étudiants de l'université de Franche-Comté, créatifs, amateurs de jeux, curieux, tous étaient les bienvenus à ces 48h de création ludique et convivial, en compagnie de professionnels de la création.

Après ce long week-end riche en créativité, échanges et partages les jameurs et jameuses, chercheurs et chercheuses ont présenté leurs jeux et joué ensemble le 28 janvier 2023 à l'IUT Nord Franche-Comté, avec à la clé une remise de prix par un jury de professionnels.

28 JANVIER 2023 restitution

découvrez les jeux

► page 3 à 12

25 | 26 | 27 NOVEMBRE 2022 création

l'équipe et retour en image sur la week-end

► page 13 à 15

THE POINTLESS présente

HYPERCUBE JEU DE PLATEAU

PRIX
DU
JURY



Le voyage interdimensionnel à portée de doigts ! Construisez votre propre chemin dans un labyrinthe pour explorer les passages d'une dimension à une autre.



PRINCIPE DU JEU

Vous incarnez S. Square, un carré du monde en 2-dimensions Flatland, et tentez d'être le premier à visiter le monde en 4 dimensions où vous achèverez votre transformation en Hypercube. Pour cela, vous allez construire votre propre chemin en posant des tuiles qui vous font avancer ou qui ralentissent vos adversaires à l'aide d'obstacles qui les obligent à changer de dimension.

- durée environ 15 min
- 2 à 6 joueurs
- à partir de 6 ans



Les Pointless

HYPERCUBE

JEU DE PLATEAU

LE SUJET DE RECHERCHE

qui a inspiré le jeu

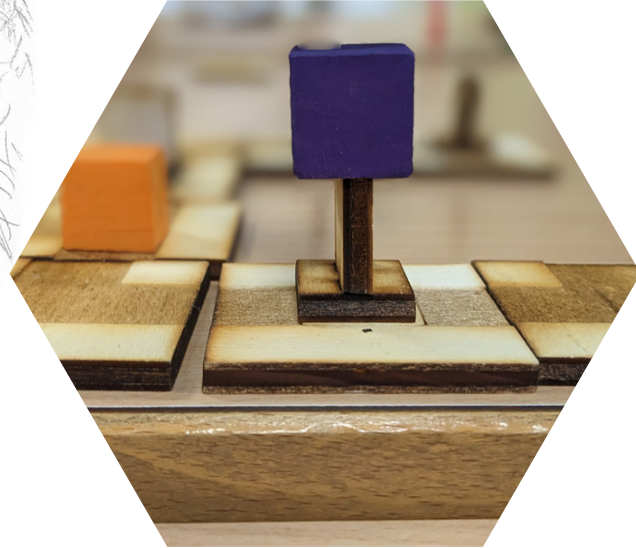
Une thèse en littérature comparée (intitulée « Figure, forme, lettre : la pensée diagrammatique à l'œuvre dans le texte littéraire (Abbott, Cortazar, Gatti, Guillevic, Roubaud) ») qui travaille sur les croisements littérature/mathématiques et sur les procédés de visualisation qui aident à la compréhension et à l'assimilation de certains concepts. Plus spécifiquement, sur la question des mondes à plusieurs dimensions dans l'œuvre Flatland d'Edwin A. Abbott, un mathématicien qui nous amène à découvrir les mondes à plusieurs dimensions en compagnie d'un carré, A. Square, qui suit un voyage initiatique à la rencontre des habitants de Pointland, Lineland, Flatland et Spaceland.

la chercheuse

Cindy Gervolino - Centre de Recherches Interdisciplinaires et Transculturelles.

THE POINTLESS les créateurs du jeu

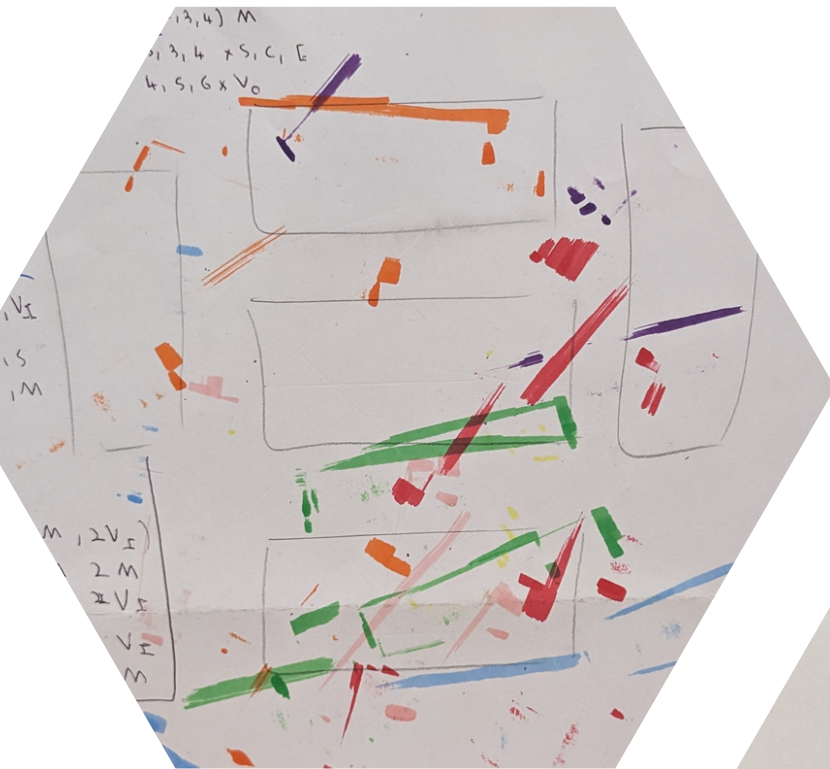
Cindy Gervolino, Alexis Draussin, Antoine Richard, Agathe Eccher, Mathilde Bailly-Maître, Karen Rutter, Céline Saetti.



MAXI TEAM présente

IRON BIRD

JEU DE PLATEAU



Si vous avez un jour rêvé de posséder votre jet privé, d'être pilote de chasse, d'être aux commandes d'un avion présidentiel ou tout simplement de voler, ce jeu de construction et d'optimisation est fait pour vous !

PRINCIPE DU JEU

Iron Bird est un jeu stratégique chacun pour soi pour 3 à 5 joueurs. Pendant les 3 tours de jeu, chacun a la possibilité d'acheter des améliorations pour son avion, afin de valider différents objectifs de performance (certains secrets, d'autres publics). Au fur et à mesure que la partie avance, les améliorations deviennent de plus en plus puissantes, ce qui renforce l'aspect stratégique car les décisions des joueurs deviennent cruciales.

Serez-vous capable d'optimiser au mieux votre avion pour valider plus de missions que les autres pilotes ?

- durée environ 30 min
- 3 à 5 joueurs
- à partir de 12 ans



IRON BIRD

JEU DE PLATEAU

LE SUJET DE RECHERCHE

qui a inspiré le jeu

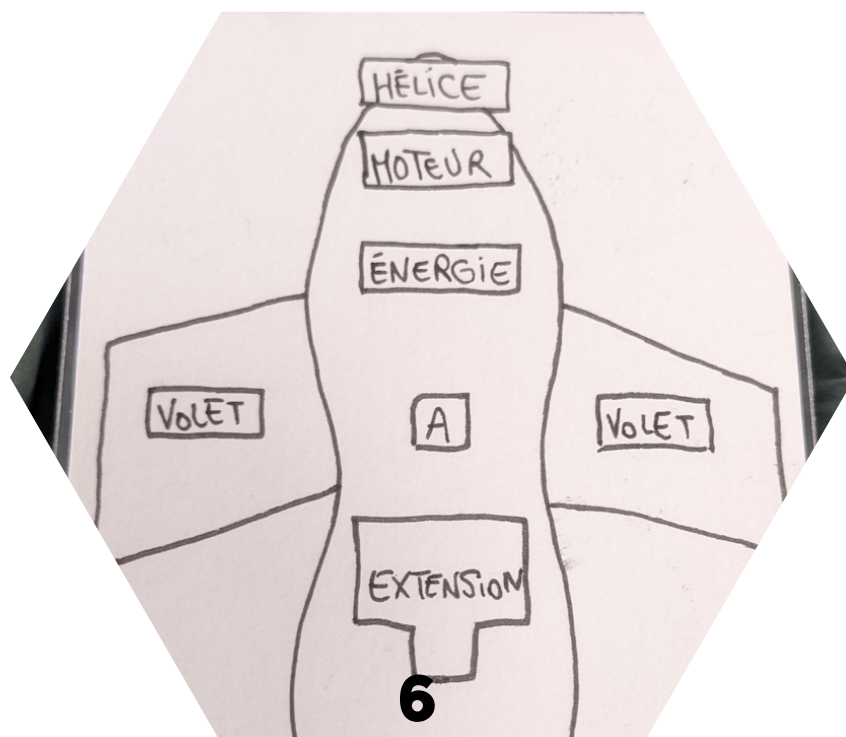
Méthodologie et outils pour le dimensionnement et l'optimisation d'une chaîne propulsive hybride et hydrogène pour l'aviation légère.

le chercheur

Baptiste Legrand - Institut Femto-st

les créateurs du jeu

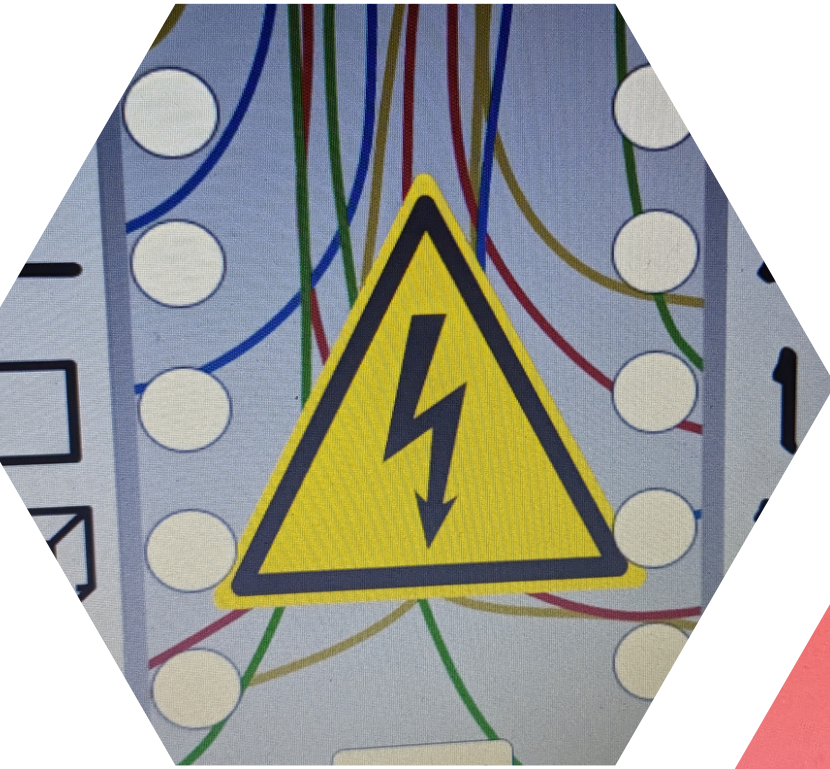
Charles Duquet , Baptiste Legrand, Mathieu Lhotel.



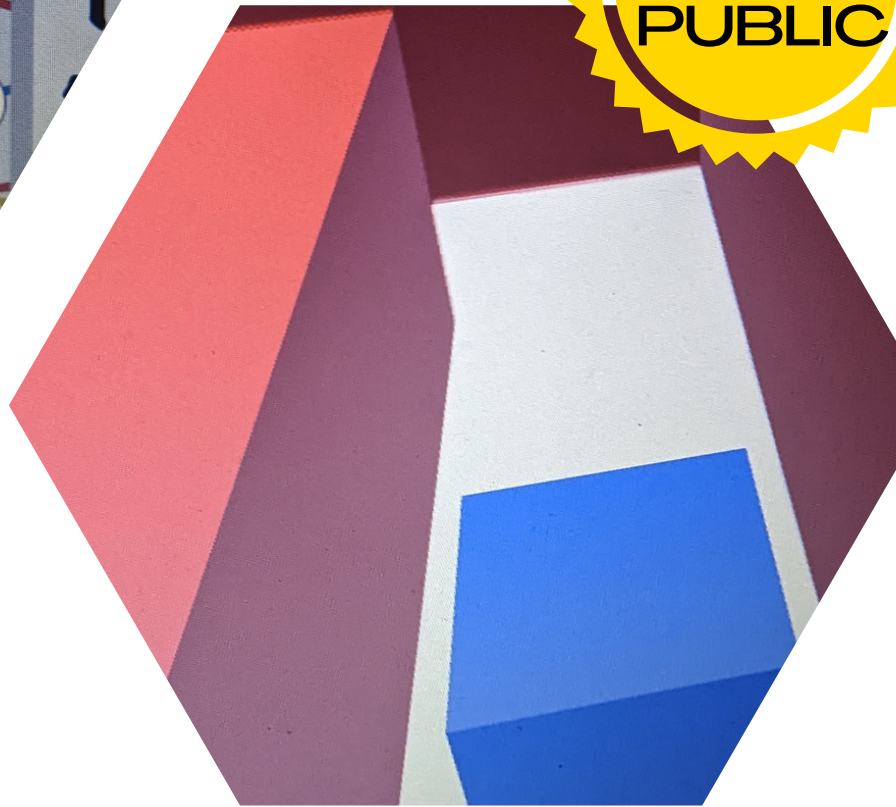
LES SQUARY présente

SQUARY JEU VIDÉO

PRIX
DU
PUBLIC



Aidez A. Square à sortir du
labyrinthe pluridimensionnel en
résolvant des énigmes.



PRINCIPE DU JEU

Ce jeu vidéo vous amène à explorer un labyrinthe en découvrant progressivement les commandes qui permettent de passer d'une dimension à une autre. Vous incarnez A. Square, et vous commencez dans le monde de Lineland sur une ligne en une dimension. Vous allez progressivement ouvrir ce monde aux autres dimensions et résoudre des énigmes pour comprendre comment sortir du labyrinthe.

D'ailleurs, en quelle dimension est ce labyrinthe selon vous ... ?

• à partir de 7 ans

7

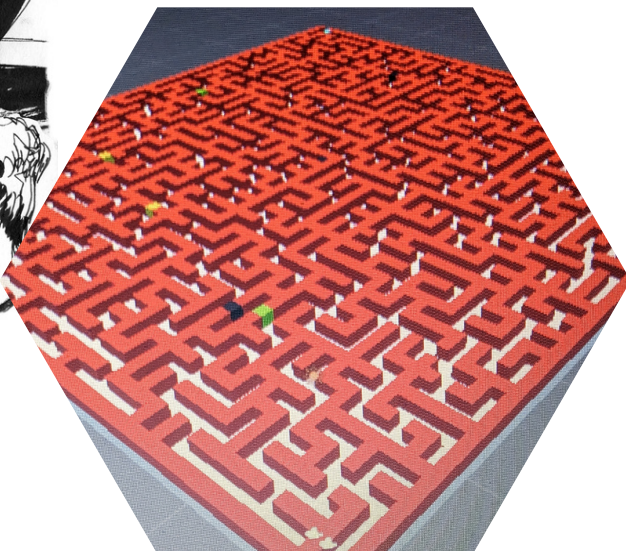


scientific
**GAME
JAM**
48H
DE CREATION
DE JEUX



SQUARY

JEU VIDÉO



LE SUJET DE RECHERCHE

qui a inspiré le jeu

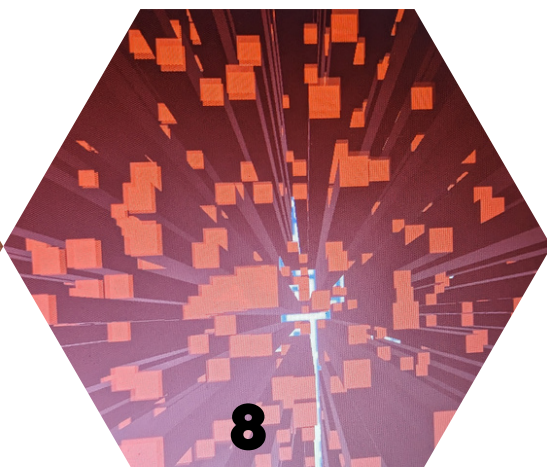
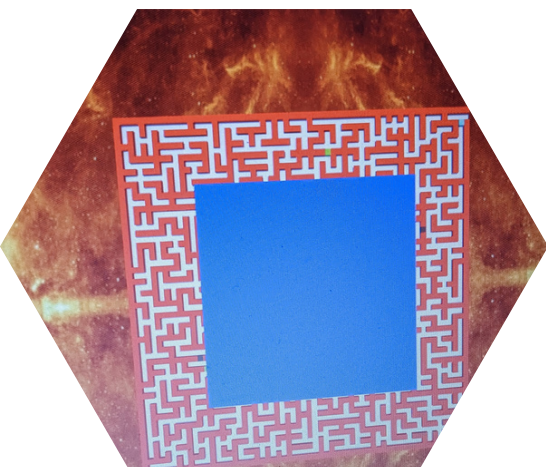
Une thèse en littérature comparée (intitulée « Figure, forme, lettre : la pensée diagrammatique à l'œuvre dans le texte littéraire (Abbott, Cortazar, Gatti, Guillevic, Roubaud) ») qui travaille sur les croisements littérature/mathématiques et sur les procédés de visualisation qui aident à la compréhension et à l'assimilation de certains concepts. Plus spécifiquement, sur la question des mondes à plusieurs dimensions dans l'œuvre Flatland d'Edwin A. Abbott, un mathématicien qui nous amène à découvrir les mondes à plusieurs dimensions en compagnie d'un carré, A. Square, qui suit un voyage initiatique à la rencontre des habitants de Pointland, Lineland, Flatland et Spaceland.

la chercheuse

Cindy Gervolino - Centre de Recherches Interdisciplinaires et Transculturelles.

les créateurs du jeu

Marius Diguat, Victor Goudal, Tristan Amiotte-Suchet, Gaspard Quentin, Antoine Cuinet, Ismail Esen, Celian Breniaux.



LES ILLUMINÉS présente

BIOS JEU DE PLATEAU



Arriverez vous à vous mettre
d'accord et atteindre l'équilibre
biologique ?"

PRINCIPE DU JEU

L'objectif du jeu est de se familiariser avec la situation à laquelle sont confrontés les acteurs du consensus de Careli au travers d'un jeu de plateau collaboratif qui consiste à atteindre un équilibre biologique.

- à partir de 8 ans





Les Illuminés

BIOS

JEU DE PLATEAU



LE SUJET DE RECHERCHE

qui a inspiré le jeu

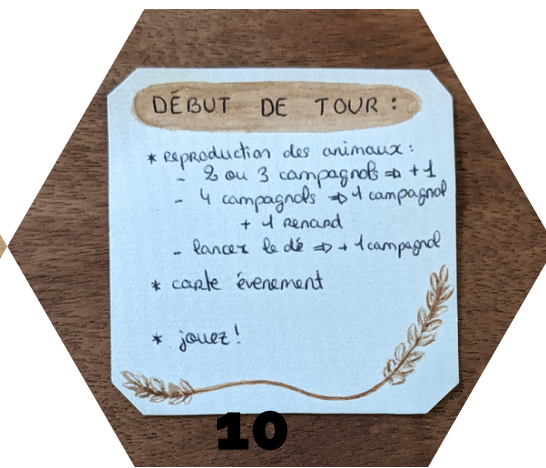
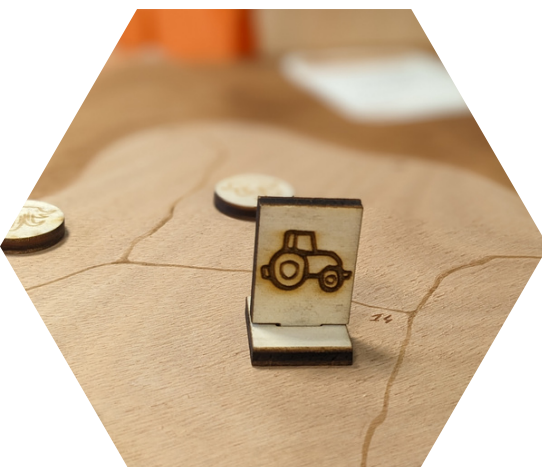
Quels sont les effets éventuels de la « protection » d'une population de renards comparés à son classement comme « chassable et susceptible d'occasionner des dégâts (ESOD) » ? Projet Careli.

l'équipe de recherche

Sandra Courquet - CHU Besançon - Laboratoire Chrono environnement.
Morgane Branger chargée de mission à la FDSEA.

les créateurs du jeu

Maud Bertillon, Elise Bertillon, Lamiae Bouraqia, Louane Devaux,
Paul Rousseau, Pierre Saillard, Morgane Branger, Sandra Courquet



LES BONNETS présente

CARELI'S GAME JEU VIDÉO



Incarnez un consensus scientifique et résolvez les conflits entre les chasseurs, les naturalistes, les chercheurs et les agriculteurs



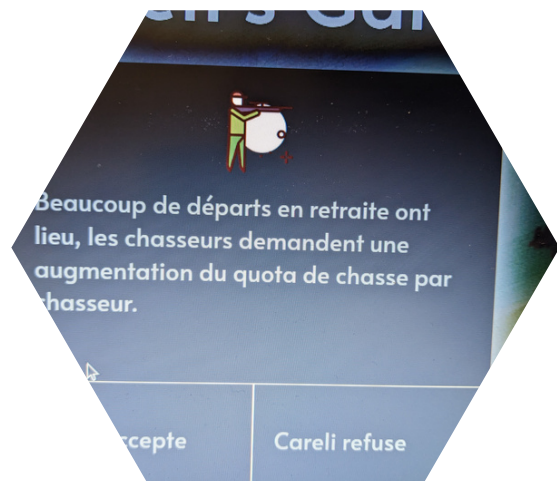
PRINCIPE DU JEU

L'objectif du jeu est de maintenir un équilibre entre les acteurs du consortium tout en gardant une harmonie environnementale. Le joueur est soumis à des événements aléatoires qui lui imposent des choix difficiles.



CARELI'S GAME

JEU VIDÉO



LE SUJET DE RECHERCHE

qui a inspiré le jeu

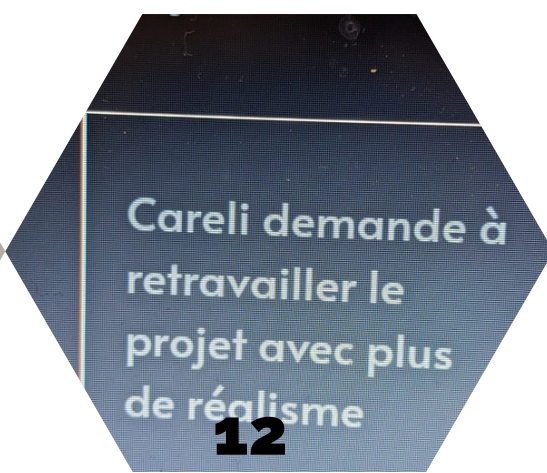
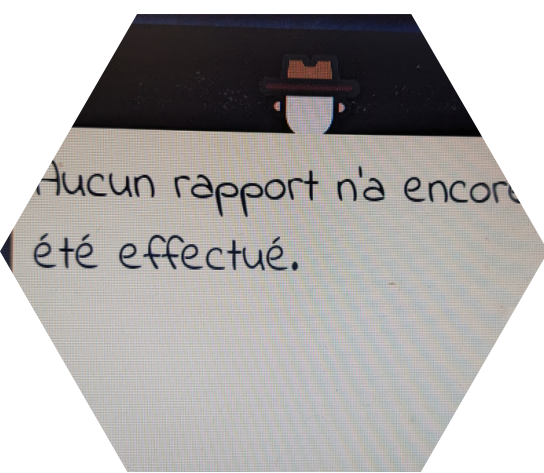
Quels sont les effets éventuels de la « protection » d'une population de renards comparés à son classement comme « chassable et susceptible d'occasionner des dégâts (ESOD) » ? Projet Careli.

l'équipe de recherche

Sandra Courquet - CHU Besançon - Laboratoire Chrono environnement.
Morgane Branger chargée de mission à la FDSEA.

les créateurs du jeu

Deric Poivey, Felix Lahaut, Alicia Sobritz, Guillaume Renaud, Guillaume Schneider, Pierre Joufroy, Flavien Hirtz, Lucien Martial, Sandra Courquet, Morgane Branger.



Réunion de présentation
dans l'amphi



LES ACCOMPAGNATEURS

Fabien Methia

Auteur de jeux des sociétés, d'un roman, concepteur d'un jeu vidéo.

Black Door Games

Yannis et Auguste de l'association bisontine Black Door Games (dédiée aux créateurs de jeux en Bourgogne Franche-Comté).

Magali Cabanas et Ghislaine Gaultier du service sciences arts et culture.

LE JURY

Fabien Methia

Auteur de jeux des sociétés, d'un roman, concepteur d'un jeu vidéo.

Guillaume Kuntz

Responsable des projets scientifiques au Pavillon des sciences de Montbéliard

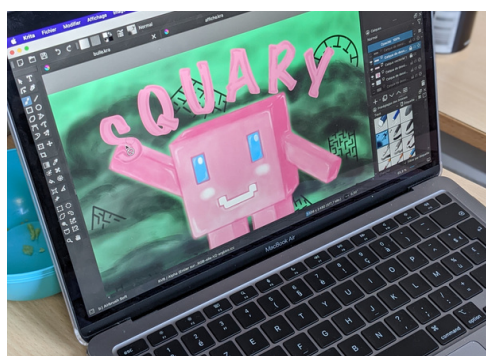
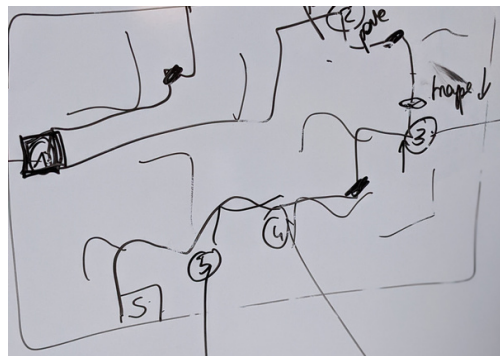
Léo Duquesne

Scénariste et créateur d'installations interactives avec le collectif; il intervient aussi dans plusieurs formations d'arts appliqués.

LES CROQUIS

Durant tout le week-end Maxime Perroz a réalisé des croquis des équipes. Il est fondateur de l'atelier Com Comme Comix à Besançon, illustrateur, auteur de BD et créateur de jeu vidéo.

quelques images du week-end de création



quelques images du week-end de création



scientific
GAME
48H
DE CREATION
DE JEUX
JAM

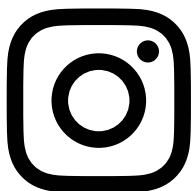


RETOUR EN IMAGES c'est aussi sur les réseaux sociaux

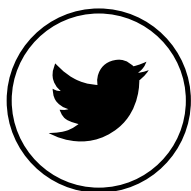
Story amont et durant les 48h - clic ICI
- Instagram

Photos des 48h - clic ICI
sur la première publication scientifique Game Jam
- Facebook

suivez-nous



clic ICI



clic ICI



clic ICI

contact

Service sciences, arts et culture
Université de Franche-Comté
sciences-arts-culture@univ-fcomte.fr